

## Ejercicio Clase 14 grupo 4

1- ¿Que tipo de ejecución tiene el lenguaje?

Java: El tipo de compilado de Java es JIT (Just in Time). Un compilador Just-In-Time (JIT) es una característica del intérprete en tiempo de ejecución, que en lugar de interpretar el código de bytes cada vez que se invoca un método, compilará el código de bytes en las instrucciones del código de la máquina en ejecución, y luego invoque este código objeto en su lugar.

C: Actualmente los compiladores pueden detectar inconsistencias de tipos y otros errores. Usa un lenguaje de preprocesado, el preprocesador de C, para tareas como definir macros e incluir múltiples archivos de código fuente. Acceso a memoria de bajo nivel mediante el uso de punteros. Manejo de Interrupciones mediante la biblioteca signal.

2- ¿Para que tipo de desarrollo se utiliza normalmente el lenguaje?

Java: Es uno de los lenguajes de programación más utilizados, se usa como lenguaje del lado del servidor para la mayoría de los proyectos de desarrollo de back-end, incluidos los que implican big data y el desarrollo de Android.

C: Se utilizó inicialmente para el trabajo de desarrollo de sistemas, particularmente los programas que componen el sistema operativo. C se adoptó como lenguaje de desarrollo de sistemas porque produce código que se ejecuta casi tan rápido como el código escrito en lenguaje ensamblador.

3- ¿Con que IDE o editor de texto se puede utilizar el lenguaje?

Java: Visual Studio Code es uno de los mejores IDE para codificar en Java.

C: Dev-C++ es de los mejores ide para este lenguaje, este emplea el compilador MinGW. Se trata de un software libre, sencillo, ligero y eficiente, para la plataforma Windows.

4. en java

```
public class MyClass {  
    public static void main(String args[]) {
```

```
int x=4;

int y=5;

int z=x+y;


System.out.println("Sum of x+y = " + z);
}
}
```

En c

```
#include <stdio.h>


int main()
{
    int x, y;


    printf("Enter value of x and y\n");
    scanf("%d%d", &x, &y);


    printf("addition of %d and %d is %d", x, y, (x+y));


    return: 0;
}
```